

ZEITSCHRIFT FÜR ÄSTHETIK UND ALLGEMEINE KUNSTWISSENSCHAFT

Herausgegeben von
Reinold Schmücker und
Philipp Theisohn

Heft 71/1 · Jahrgang 2026

SCHWERPUNKT:
Ästhetik des Computerspiels

FELIX MEINER VERLAG
HAMBURG

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über
‹<https://portal.dnb.de>‹ abrufbar.

ISBN 978-3-7873-5227-2
ISBN eBook 978-3-7873-5228-9
ISSN 0044-2186

Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung:
Felix Meiner Verlag GmbH, Richardstraße 47, 22081 Hamburg
info@meiner.de

Umschlagabbildung: Dominik Spalinger: *Pixel Echo* (2026)

© Felix Meiner Verlag GmbH, Hamburg 2026.

Alle Rechte vorbehalten. Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings (§ 44 b UrhG) vor.

Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.

Druck und Bindung: Stückle, Ettenheim.

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Printed in Germany.

Inhalt

SCHWERPUNKT

Bojan Perić

Sollbruch(dar)stellen

Zur Metalepse im digital-interaktiven Medium 9

Thomas Hensel

Death Stranding

Schwankende Gedankengänge zu Metagaming als

Counter-Countergaming 27

Sébastien Fanzun

Dreißig Millionen mal jetzt

Souls als konzerstreute Ästhetik 47

Finn Marz

Sind Computerspiele Spiele?

Eine Revision des Begriffs der Familienähnlichkeit 73

Seonghyun Kim

Eine ästhetische Bestimmung des Begriffs des Spiels 97

ABHANDLUNGEN

Lisa-Maria Meier

Digitales Theater und der Wandel des Aufführungsbegriffs 113

Lukas Joshua Baueregger

Ist das noch Theater?

Digitale Räume als Antwort auf analoge Grenzen 133

REZENSIONEN

Roxanne Phillips

Johannes Hees-Pelikan: *Johann Jakob Bodmers Arbeit an der Ästhetik,*

Göttingen: Wallstein 2024, 464 S. 149

Jolanda Saal

Judith Siegmund: *Künstlerisches Handeln in digitalen und postkolonialen Umgebungen. Eine Kunstphilosophie*, Hamburg: Meiner 2025, 251 S. Judith Siegmund/Florian Klinger/Marie Rosenkranz (Hrsg.): *Handeln in den Künsten*, Bielefeld: transcript 2026, 234 S. 155

Johannes Wirtz

Dirk Hartmann: Kunstdeutung [§ 26, (6)], in: *Neues System der philosophischen Wissenschaften im Grundriss*, Bd. 5, Paderborn: Brill | mentis, 2024, 241 S. 160

Sollbruch(dar)stellen

Zur Metalepse im digital-interaktiven Medium

ABSTRACT: This article examines the functional logic of metalepsis in digital-interactive media. Drawing on Gérard Genette's concept of boundary transgression between diegetic levels, it argues that interactivity fundamentally transforms how metalepsis operates: since interaction already conventionalizes boundary crossing, digital-interactive metalepsis must first render the boundary itself visible before any transgression can be experienced. Building on Theresa Krampe's three-tier model of Gameworld, Game System, and Platform, the article distinguishes three types of metaleptic "breaking points": ludonarrative metalepses, which simulate foreign design logics to create the illusion of a fourth wall; systemic metalepses, which expose the normally transparent architecture of interfaces and game mechanics; and reality-based metalepses, which incorporate the actual material platform of execution. All three forms depend on the players' culturally acquired referential knowledge, making digital-interactive metalepsis a historically contingent aesthetic phenomenon whose conditions of intelligibility shift alongside the medium itself.

I. Die Funktionslogik digital-interaktiver Metalepsen

Das 1993 erschienene Videospiel *X-Men*¹ für die Spielkonsole Sega Mega Drive, das auf der gleichnamigen Comicreihe basiert, wäre heute nicht viel mehr als eine Randnotiz der Videospiel-Geschichte, wenn darin nicht ein bemerkenswertes Phänomen vorkäme. Gegen Ende des Spiels erhalten die Spielenden namentlich die Anweisung, den Computer neu zu starten (»Reset the computer now!«), um weiterzukommen. Innerhalb der Spielwelt findet sich jedoch kein entsprechender Rechner, der neugestartet werden könnte, obgleich die Handlung in einem futuristischen Datenzentrum stattfindet. Zahlreiche Spielende gaben an dieser Stelle frustriert auf, da das Rätsel intradiegetisch nicht lösbar zu sein schien, und spielten nicht weiter. Die Lösung bestand jedoch darin, den – physischen – Reset-Knopf auf der Spielkonsole zu betätigen und so die reale Plattformhardware, auf welcher das Spiel ausgeführt wird, neu zu starten. Das Spiel war so programmiert, dass nach diesem Zurücksetzen der Spielstand erhalten blieb und weiterer Fortschritt möglich wurde. Die vermeintliche Sackgasse war somit keine ludonarrative, sondern eine medienmechanische Herausforderung: Die Spielenden mussten, um weiterspielen zu können, kognitiv wie operativ die Grenze zwischen Spielwelt und materieller Hardware überschreiten.

¹ Sega: *X-Men*, 1993.

Death Stranding

Schwankende Gedankengänge zu Metagaming als Counter-Countergaming

ABSTRACT: This article examines Hideo Kojima's *Death Stranding* as a self-reflexive meta-game that renders the conditions of play perceptible at the levels of space, network, genre, and ludic form. Against the frictionless mobility and transparent control regimes of many digital games, *Death Stranding* re-materializes walking as a burdened, precarious, and ethically charged practice. Its landscapes are not passive backdrops but resistant interspaces; its networks are infrastructures of both connection and absence; and its genre position between walking simulator and fumblecore produces a form of counter-countergaming. Read through theories of medial self-reflexivity, spatiality, networking, and play, the game appears as an aesthetic model of play and of interpretation itself: a tentative movement through unstable terrain in which new connections can be traversed, formed, and entered into.

Selten nur wird die Ästhetik eines Mediums bis in ihr Mark hinein erschüttert. Verstehen wir unter ›Ästhetik‹ die wahrnehmbare strukturelle Integrität eines Mediums, dann lässt sich zum Beispiel über den Film sagen, dass seine Ästhetik über viele Jahrzehnte hinweg in hohem Maße durch das Bemühen geprägt war, Kamerabewegungen zu stabilisieren, um verwackelungsfreie Bilder zu erzeugen. Stative, Dolly-Schienen, Kräne und Steadicams dienten und dienen in diesem Zusammenhang als Armierungen der Beruhigung, als Techniken der Tilgung eines Zitterns und als Instrumente einer visuellen Immunisierung gegen den Einbruch des Kontingenten. Umso signifikanter ist es, wenn diese jahrzehntelang gepflegte Ethik der Stabilisierung in eine Poetik der Destabilisierung umschlägt. Kathryn Bigelows *Strange Days* aus dem Jahr 1995,¹ fotografiert von Matthew F. Leonetti, markiert in dieser Hinsicht einen neuralgischen Punkt: In dem von technisch avancierten POV-Operationen gezeichneten Film regiert nicht mehr das geglättete Bild, sondern ein ruckhaftes, atemnahes, gleichsam vom Leib abgegriffenes Sehen. Spätere Filme wie *The Blair Witch Project*,² [*•REC*]³ oder *Cloverfield*⁴ extremisieren diese Ästhetik, doch Bigelows Film formulierte bereits am Vorabend des Jahrtausendwechsels jene instabile Bildlichkeit, in der eine nervöse, von sozialen Unruhen, infrastruktureller Fragilität und Zukunfts-

¹ *Strange Days*, US 1995, Regie: Kathryn Bigelow, 145 Minuten.

² *The Blair Witch Project*, US 1999, Regie: Daniel Myrick/Eduardo Sánchez, 81 Minuten.

³ [*•REC*], ES 2007, Regie: Jaume Balagueró/Paco Plaza, 78 Minuten.

⁴ *Cloverfield*, US 2008, Regie: Matt Reeves, 85 Minuten.

Dreißig Millionen mal jetzt

Souls als konzerstreute Ästhetik

ABSTRACT: The thematically somber and notoriously difficult *Dark-Souls*-Games are among the most influential in recent gaming history. Taking into account both the original game trilogy and examples from the subgenre it spawned (“Soulslikes”), this paper deciphers and describes how these games’ aesthetics (how they look and sound), their storytelling (how they transport their narratives), and their mechanics (how they ‘feel’ to play) build up to an integrated, consistent poetics. These poetics are marked by two interlocking dynamics: drawing from Romantic and Baroque aesthetics, all signification in these games tends towards an immense poetics of deferral and absence; simultaneously, all interaction in these games requires intense concentration and presence. The simultaneity of concentration and deferral, presence and absence, reaches maximum density in the motif of the ruin, arguably the most characteristic poetical device of all *Souls* and Soulslikes.

Wir müssen uns Souls-Spielerinnen glücklich vorstellen. Unter dem Zeichen eines notorisch erbarmungslosen Schwierigkeitsgrades kämpfen sie sich durch unwirtliche Landschaften einer mittelalterlich anmutenden High-Fantasy-Welt: durch labyrinthische Burgen und unheimliche Wälder, durch giftige Sümpfe und frostige Einöden. Bevölkert werden diese trostlosen Gegenden fast ausschließlich von Feinden – und diese Feinde sind gewissermaßen die Träger des hohen Schwierigkeitsgrades und also stellt jeder einzelne und noch der geringste von ihnen eine potenziell tödliche Bedrohung dar. Was es an Story zu erfahren gibt, ist verstreut und versteckt. Zentrale Handlungselemente werden sprachlich verklausuliert, wo sie überhaupt als Handlungselement ausgewiesen auftreten; aber der überwiegende Anteil dessen, was Spielerinnen über die Welt und ihre Rolle darin erfahren, erfahren sie, wenn überhaupt, durch Beschreibungen von Gegenständen, die sie möglicherweise gar nicht finden, oder durch landschaftliche Merkmale, die sie vielleicht gar nicht lesen. Diese Welten zu verstehen, ist so sehr ein Kampf gegen widrige Bedingungen, wie sie zu überstehen. Jeder Aspekt dieser Games ist jedem anderen mindestens ein Wolf.

So wirr und sperrig diese Stories sich erzählen wollen, so klar und deutlich ist die Sprache, die eine andere Geschichte spricht: mit fast vierzig Millionen verkauften Exemplaren allein der Haupttrilogie – *Dark Souls I* bis *III* – sind die Souls-Games aus der kulturellen und ökonomischen Landschaft des zeitgenössischen Gamings nicht wegzudenken. Um die besagte Haupttrilogie, deren Teile 2011, 2014 und 2016 erschienen sind, gruppieren sich weitere, ihr im Spielprinzip ähnliche Werke desselben Entwicklungsstudios, FromSoftware, nämlich das lovecrafteske *Bloodborne* (2015); das im Japan der Sengoku-Periode angesie-

Sind Computerspiele Spiele?

Eine Revision des Begriffs der Familienähnlichkeit

ABSTRACT: In this paper, I propose a new interpretation of Wittgenstein's remarks on family resemblance in the *Philosophical Investigations*: Contrary to the standard view, family resemblance is a relation between concepts rather than between objects. This interpretation opens up new possibilities for the productive use of the concept of family resemblance in concrete semantic investigations of natural-language predicates. I demonstrate this through a semantic investigation of the predicate "x is a game", which is intended to include, amongst other things, a definition of the concept of games, as well as a discussion of elliptical and metaphorical uses of the predicate "x is a game". Finally, I argue that computer games can only be called games in an elliptical use of the predicate "x is a game".

I. Problemexposition

Zu den zahlreichen und qualitativ sehr verschiedenen Dingen, die wir in der gewöhnlichen Sprache *Spiele* nennen, gehören ohne Zweifel auch die Computerspiele. Aber sind Computerspiele wirklich Spiele? Und wenn ja: In welchem Sinne des Wortes »Spiel« sind Computerspiele Spiele? Eine Beantwortung dieser Frage setzt offenbar voraus, dass sich der Begriff des Spiels definieren lässt, sodass hiernach anhand der Definition entschieden werden kann, ob diejenigen Entitäten, die zur Art der Computerspiele gehören, in seine Extension fallen oder nicht. Eben dies aber, dass der Spielbegriff überhaupt definiert werden kann, ist in der Philosophie der letzten 75 Jahre immer wieder bestritten worden, sodass die im Titel dieses Aufsatzes gestellte Frage einigen als sinnlos, vielen anderen wenigstens als unbeantwortbar erscheinen wird.

Einwände gegen die Möglichkeit, den Spielbegriff (und viele andere Begriffe der gewöhnlichen Sprache) zu definieren, werden vor allem mit *einem* Autor in Verbindung gebracht: Ludwig Wittgenstein. Wittgenstein wird hierbei in der Regel zugeschrieben, er habe anhand seiner semantischen Untersuchung des Spielbegriffs in den *Philosophischen Untersuchungen* bewiesen, dass eine adäquate Definition nicht nur für den Spielbegriff, sondern insgesamt für einen großen Teil der Alltagssprachlichen Begriffe nicht zu haben sei, da es sich bei solchen Begriffen zumeist um sogenannte Familienähnlichkeitsbegriffe handle. In diesem Aufsatz will ich demgegenüber zunächst folgende Fragen zu beantworten versuchen:

Eine ästhetische Bestimmung des Begriffs des Spiels

ABSTRACT: This paper proposes a normative definition of play drawing on the aesthetic tradition. *Play is a special form of free action that is process-oriented and rule-modifying.* As a free action, play unfolds under certain conditions and unpredictability; yet it uniquely foregrounds its own execution, during which rules change. The definition systematizes forms of play beyond game-playing, including childhood play and art, offers a more plausible criterion for borderline cases (e.g., gamification and professional sport), and theoreticizes that play involves more than mere rule-following.

I. Einleitung

Der Begriff ›Spiel‹ kann Unterschiedliches bezeichnen: vom Planschen im Wasser über den gemeinsamen Sandburgenbau bis hin zum Fußball und zur Kunst. Aber was bedeutet ›Spiel‹ eigentlich? Aufgrund der Vielfalt dessen, was Spiel genannt werden kann, gilt die Bestimmung des Begriffs des Spiels spätestens seit Ludwig Wittgenstein als Herausforderung. Betrachten wir als Ausgangspunkt der Diskussion den alltäglichen Gebrauch des Spielbegriffs. Spiel können sowohl bestimmte Handlungen als auch entworfene Artefakte heißen. Damit stellt sich die Frage, wo eine Bestimmung des Begriffs des Spiels ansetzen soll. Eine semantische Asymmetrie legt es nahe, ihn vorrangig vom Handeln her zu bestimmen: Der Spielcharakter von Spielartefakten hängt gewöhnlich davon ab, dass sie für Spielhandlungen gemacht sind oder Verwendung finden, während eine Spielhandlung nicht umgekehrt ein Spielartefakt zur Voraussetzung hat. So eignet sich ein Spielball dafür, spielerisch getreten zu werden, während ein Laufspiel kein Spielartefakt impliziert.

Was bedeutet es, Spiel als Handeln zu verstehen? Der vorliegende Beitrag entwickelt hierzu eine Bestimmung des Begriffs des Spiels im Rückgriff auf ein Motiv der ästhetischen Tradition: Spiel wird im Hinblick auf Zweckstruktur und Normativität als eine besondere Form freien Handelns verstanden. Eine solche Begriffsbestimmung ist in den derzeit dominierenden Theorien des Spiels nicht unternommen worden, weder in der interdisziplinären Linie (Johan Huizinga oder Roger Caillois) noch in der Sportphilosophie (Bernard Suits oder C. Thi Nguyen). Sie erlaubt erstens eine Systematisierung von Spielformen jenseits des sogenannten *game-playing* (etwa des Fußballspiels), wie zum Beispiel vom Planschen im Wasser, dem gemeinsamen Sandburgenbau oder der Kunstproduktion; zweitens ein plausibleres Kriterium für Grenzfälle (wie Gamification

Digitales Theater und der Wandel des Aufführungsbegriffs

ABSTRACT: Contemporary theater is undergoing a transformation. Digital formats, in which audiences and performers are no longer necessarily present in the same place at the same time, demonstrate that the practices and rules governing theatrical performance have changed. Consequently, the very concept of theatrical performance has evolved as well. Drawing on a socio-ontological approach, this essay proposes a way of theoretically accounting for these changes. It argues that certain digital formats continue to exhibit synchronous co-presence despite the absence of physical co-presence. Live streams or virtual reality performances should therefore not hastily be classified as mere film, video, or video game events. A concluding taxonomy aims to provide an overview of the multitude of digital formats and shows that contemporary theater no longer exists in a single performance form, but in varying degrees of synchronous co-presence.

I. Zur Aufgabe einer Philosophie des Theaters

Das Theater der Gegenwart befindet sich im Wandel: Wer eine Theateraufführung sehen möchte, muss dafür nicht mehr zwingend ins Theater gehen. Diese Veränderung impliziert neue Chancen der Teilhabe sowie potenzielle Herausforderungen für Theaterbesucherinnen und Theatermacherinnen. Vor allem aber geht diese Veränderung mit Fragen einher: Stellen wir uns etwa vor, Ylvie schaue sich *All My Sons* (inszeniert von Ivo van Hove) im *West End*-Theater in London an.¹ Zur selben Zeit sitzt Dottie im Kino *Everyman Kings Cross* und sieht sich den Live-Stream ebenjener Aufführung an – wohnen Ylvie und Dottie in diesem Fall derselben Aufführung bei? Nehmen wir außerdem an, ich nutze das Angebot der Digitalsparte des Staatstheaters Augsburg und bestelle mir eine VR-(Virtual Reality-)Brille nach Hause, auf der ich mir die 35-minütige VR-Produktion *Der Sandmann*² anschau: Rezipiere ich in diesem Fall tatsächlich (noch) eine Theateraufführung? Und was genau tun eigentlich Nutzerinnen des VR-Aufbauspiels *Ekklesia*,³ die sich im Alten Rock Café treffen, um per VR-Brille

¹ Vgl. <https://www.ntlive.com/plays/all-my-sons/#synopsis> [24. 2. 2026].

² Inszenierung, Textfassung und Puppenbau: Florian Moch; Bühne und Kostüme: Amelie Seeger; Musik: Stefan Leibold; Dramaturgie: Vera Gertz; technische Realisation: Benjamin Seuffert; Produktionsleitung: Lukas Joshua Baueregger (vgl. <https://staatstheater-augsburg.de/sandmann> [24. 2. 2026]).

³ Idee und technische Realisierung: Benjamin Seuffert; Regie und Produktionsleitung: Lukas Joshua Baueregger; Musik: Lilijan Waworka (vgl. https://staatstheater-augsburg.de/pm_eklesia [24. 2. 2026]).

Ist das noch Theater?

Digitale Räume als Antwort auf analoge Grenzen

ABSTRACT: Theater and digitality are not opposites; rather, they form a productive relationship of mutual enhancement. The integration of technology into theatrical practice has a long history, the logical continuation of which is the use of immersive technologies. This article describes the artistic and institutional practice of digital theater at the Staatstheater Augsburg, ranging from virtual and mixed reality to interactive participatory formats and augmented reality applications in public space. It situates these developments within an overview of comparable initiatives in the German-speaking theater landscape. In doing so, it demonstrates that digital technologies do not endanger theatrical forms of expression but transform them: they enable new forms of proximity, shifts in perspective, and active participation, reach previously untapped audiences, and improve the structural accessibility of theatrical offerings.

»Ist das noch Theater?«, diese Frage lässt sich bei digitalen Formaten nicht ohne Weiteres beantworten, denn »Theater« ist weder in der Alltagssprache noch in der Wissenschaft einheitlich definiert. In der Theaterwissenschaft wird häufig auf Erika Fischer-Lichte verwiesen, die Theater über das Konzept der Aufführung bestimmt: als ein Ereignis, das sich durch leibliche Kopräsenz von Akteuren und Zuschauenden konstituiert.¹ Auch ist der physische Aufführungsort, also das Theatergebäude selbst, ein oft wichtiger Bestandteil des Theaterbegriffs.² Anstatt eine weitere theoretische Begriffsdefinition zu entwickeln, möchte ich in diesem Beitrag zeigen, dass Theater auch jenseits analoger Räume existieren und durch die Möglichkeiten der Digitalisierung neue Ausdrucksformen annehmen kann. Als Teil der Teamleitung des Digitaltheaters am Staatstheaters Augsburg möchte ich mich ganz bewusst einer theoretischen oder philosophischen Beantwortung der Frage entziehen. Für mich als Theater-schaffenden stellt sich diese Frage gewissermaßen gar nicht so sehr, denn viel zentraler ist die Gewissheit: Theater ist Behauptung. Das Theater zeigt seinem Publikum fast ausschließlich keine »echte« Wirklichkeit auf der Bühne. Darstellende Kunst konstruiert fiktive Realitäten oder rekonstruiert reale Ereignisse durch ästhetische Mittel. In diesem Sinne lässt sich Theater strukturell als eine Form immersiver, virtueller Realität verstehen, also einer Wirklichkeit, die als solche behauptet wird, ohne es tatsächlich zu sein. Wenn Theater wesentlich auf dieser performativen Behauptung beruht, dann gilt dies gleichermaßen für digitale wie für analoge Aufführungsformate.

¹ Vgl. Erika Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a.M. 2004.

² Vgl. Christopher Balme: *Einführung in die Theaterwissenschaft*, Berlin 1999.